

SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PERPUSTAKAAN SMP NEGERI 13 SURAKARTA
MENGGUNAKAN *VISUAL BASIC 6.0* DAN *BARCODE*

NASKAH PUBLIKASI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan

Guna Mencapai Derajat Magister Pendidikan



Diajukan Oleh :

RIA WIDYAWATI

Q 100110159

PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER MANAJEMEN PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

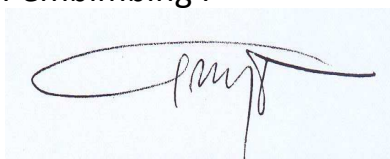
2013

NASKAH PUBLIKASI

**SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PERPUSTAKAAN SMP NEGERI 13
SURAKARTA MENGGUNAKAN VISUAL BASIC 6.0 DAN BARCODE**

TELAH DISETUJUI OLEH

Pembimbing I



Prof. Dr. Budi Murtiyasa, M.Kom

Pembimbing II



Dr. Muslich Hartadi, P.hD

PROGRAM PASCASARJANA

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

2013

SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Bismillahirrahmanirrohim

Yang bertandatangan dibawah ini,saya

Nama :Ria Widyawati

NIM :Q 100110159

Fakultas / Jurusan : Pasca Sarjana / Magister Manajemen Pendidikan

Jenis :Naskah Publikasi

Judul :SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PERPUSTAKAAN

SMP NEGERI 13 SURAKARTA MENGGUNAKAN *VISUAL
BASIC DAN BARCODE*

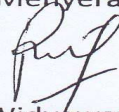
Dengan ini menyatakan bahwa saya menyetujui untuk :

1. Memberikan hak bebas royalty kepada perusahaan UMS atas penulisan karya ilmiah saya,demi pengembangan ilmu pengetahuan.
2. Memberikan hak menyimpan, mengalihmediakan / mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data(*database*), mendistribusikannya, serta menampilkannya dalam bentuk *softcopy* untuk kepentingan akademis kepada Perpustakaan UMS, tanpa perlu minta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta.
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UMS, dari semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini.

Demikian pemyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Surakarta, Juli 2013

Yang Menyerahkan



Ria Widyawati
Q 100110159

ABSTRACT

MANAGEMENT INFORMATION SYSTEM LIBRARY SMP 13 SURAKARTA USING BARCODE AND VISUALBASIC

***Ria Widyawati. Q 100110159. Management Education Master Study Program.
Muhammadiyah University of Surakarta. 2013***

Information technology is used in many aspects of life , such as is used to facilitate data exchange and management of information in the library . As we know, the library can be found in everyday life - the human race , both personal library or public library , one of which is the school library . School libraries in each school , ranging from elementary school to college level . The library is managed state and private schools , both public and vocational schools.

Management of the school library should be a professional librarian. Although performed by librarians , library management SMP Negeri 13 Surakarta still use manual . Circulatory system of borrowing and returning books still in a simple way , by recording on paper . This of course has many weaknesses , especially trouble tracking records for returns and borrowing books if any books are missing . Likewise there will be problems when there is a lot of visitors library in a limited time , such as borrowing or repayment during recess . It is also influenced by the limited number of librarians officer. Where the librarian in charge of administering the library collection and circulation serving questions from library patrons about the library collection . From this, it would require the development of a library management system based Information Tecnology.

Library management information system SMP Negeri Surakarta 13 using Visual Basic 6.0 and the barcode has four form inside the files , transactions , reports and tools . In the process of borrowing and returning books transactions using manual , which takes much longer . When using this library application program all the data stored in the database , and can be copied on another computer desired , the full report is also available on all transactions resulting in faster management and customer satisfaction ultimately arise .

Keywords: systems, information, management, barcode

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sekarang ini telah mengalami perubahan yang sangat cepat, bukan hanya dalam hitungan bulan atau hari, tetapi dalam hitungan jam bahkan detik. Perkembangan tersebut sangat berpengaruh terhadap berbagai aspek kehidupan dan profesi. Segala aspek kehidupan tidak dapat terlepas dari teknologi, hal ini juga menyebabkan perubahan

sistem pada suatu instansi atau perusahaan. Jika sebelumnya suatu instansi atau perusahaan masih menggunakan sistem yang manual untuk menyelesaikan semua pekerjaan, kemudian dengan adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, banyak perusahaan atau instansi yang mengubah sistem kerjanya dari manual menuju digital. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam berbagai aspek kehidupan dapat mempermudah pertukaran informasi dan komunikasi di berbagai wilayah di seluruh penjuru dunia. Tidak ada batas lagi antar wilayah sekarang ini, semua dapat terjangkau dengan mudah, jika ingin berbagi data atau ilmu pengetahuan. Kemajuan dalam proses pengolahan data menjadi informasi menjadi lebih cepat dan dapat dilakukan secara otomatis. Tersedianya teknologi pengolahan data dengan komputer yang murah sekarang dan di masa depan penggunaan komputer untuk menunjang sistem informasi manajemen tidak dapat dihindari lagi. Gordon B. Davis (1992:45) mendefinisikan Sistem Informasi Manajemen adalah sistem manusia atau mesin yang terpadu guna menyajikan informasi untuk mendukung fungsi operasi, manajemen, dan pengambilan keputusan di dalam suatu organisasi. Dari konsep sistem informasi manajemen secara keseluruhan maka dapat disimpulkan bahwa sistem informasi manajemen adalah suatu kegiatan atau pekerjaan yang melakukan input, proses, dan mengeluarkan output berupa data atau informasi untuk melakukan suatu pengambilan keputusan.

Perpustakaan bukanlah hal yang baru dalam kehidupan sehari – hari. Mulai dari perpustakaan yang ada di lingkungan sekitar kita, perpustakaan pribadi milik perseorangan, dan perpustakaan sekolah yang ada di setiap sekolah mulai dari sekolah dasar sampai tingkat perguruan tinggi. Perpustakaan sekolah telah diselenggarakan baik sekolah tersebut negeri ataupun swasta, sekolah umum maupun kejuruan, baik sekolah dasar maupun menengah. Salah satu ciri perpustakaan adalah adanya bahan pustaka atau sering juga disebut koleksi pustaka. Tetapi masih ada ciri – ciri lainnya yang lebih mengarah kepada arti perpustakaan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Perpustakaan adalah tempat, gedung, ruang yang disediakan untuk pemeliharaan dan penggunaan koleksi buku dan sebagainya (KBBI,2001:912).

Perpustakaan yang ada di SMP Negeri 13 Surakarta menjalankan pengelolaannya masih menggunakan cara manual. Sistem sirkulasi peminjaman dan pengembalian buku masih dengan cara sederhana tanpa menggunakan teknologi sama sekali yaitu dengan pencatatan pada kertas. Hal ini tentu saja mempunyai banyak kelemahan, terutama apabila ada catatan untuk pengembalian dan peminjaman buku yang hilang, akan susah melacakinya. Begitu juga apabila ada banyak pengunjung perpustakaan yaitu siswa yang akan meminjam ataupun mengembalikan di waktu yang sama yaitu pada saat istirahat yang hanya sekitar lima belas menit. Untuk pengelola perpustakaan di SMP Negeri 13 Surakarta hanya memiliki dua pustakawan yang melayani sistem sirkulasi dan apabila ada pertanyaan dari pengunjung perpustakaan tentang koleksi buku-buku yang ada di perpustakaan. Padahal untuk pencatatan di kertas yang dimiliki oleh pengunjung perpustakaan untuk peminjaman dan pengembalian, bisa memakan waktu yang agak lama. Kertas perpustakaan tersebut tidak boleh dibawa oleh pemilik kartu dan harus ditinggal di perpustakaan. Jadi setiap pinjam dan mengembalikan, kartu tersebut tinggal diambil saja.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membuat program aplikasi sistem informasi manajemen perpustakaan SMP Negeri 13 Surakarta, yang berisi aplikasi input data anggota dan input buku perpustakaan dengan menggunakan *barcode*. Dilengkapi aplikasi untuk transaksi peminjaman dan pengembalian buku dengan memanfaatkan *barcode*. Dengan adanya program aplikasi perpustakaan ini, diharapkan dapat bermanfaat untuk pengelolaan perpustakaan SMP Negeri 13 Surakarta, khususnya dalam memberikan pelayanan kepada anggota perpustakaan.

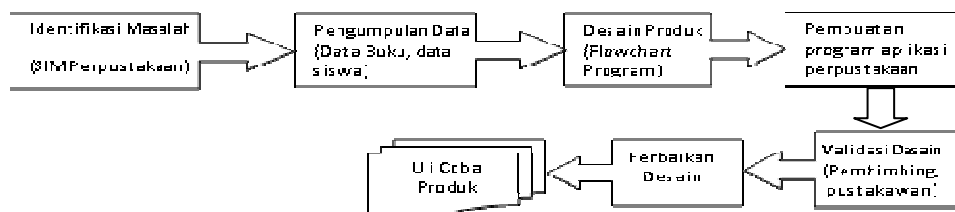
METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan yaitu *research and development* (R&D) adalah sebuah strategi penelitian yang cukup ampuh untuk memperbaiki praktik (Sutama, 2012:183). *Research and development* adalah suatu proses untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat dipertanggungjawabkan. Model pengembangan yang digunakan untuk

perancangan dalam penelitian ini adalah model prosedural yang bersifat deskriptif, yaitu menggariskan langkah – langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk (Emzir, 2012:287). Menurut Sugiono (2007:298) langkah – langkah penelitian dan pengembangan meliputi : (1) identifikasi masalah, (2) pengumpulan informasi, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) perbaikan desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk tahap akhir, dan (10) produksi massal. Pelaksanaan untuk penelitian ini hanya sampai pada tahap keenam yaitu uji coba produk.

Metode penelitian yang digunakan untuk produk yang dihasilkan yaitu program aplikasi Sistem Informasi Manajemen perpustakaan SMP Negeri 13 Surakarta adalah metode eksperimen karena metode ini paling tepat dan akurat untuk memenuhi fungsi ilmu yaitu menjelaskan, memprediksi, dan mengontrol. Metode eksperimen memiliki struktur yang ketat, sistematis, terstruktur, ketat, dan akurat dalam menjalankan prosedur, dan menjamin kepastian hasil. *Research and development* berfokus pada efektivitas, efisiensi, dan produktivitas (Putra, 2012:130).

Sesuai dengan rumusan masalah, tempat atau lokasi penelitian adalah di SMP Negeri 13 Surakarta. Pemilihan lokasi ini karena pertimbangan-pertimbangan teknis seperti yang disarankan oleh (Moleong, 2007:75) yaitu agar peneliti mempertimbangkan kenyataan yang ada di lapangan dan juga harus diperhitungkan keterbatasan geografis dan praktis, seperti waktu, tenaga dan biaya. Penelitian dilaksanakan pada sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat yaitu selama satu bulan yaitu bulan Mei 2013. Berikut adalah proses tahapan R & D pada penelitian ini:



Gambar 1 Tahapan R & D Sistem Informasi Manajemen Perpustakaan SMP N 13

Pada gambar tahapan R & D diatas terlihat bahwa setelah melakukan identifikasi masalah, tahap selanjutnya yaitu pengumpulan data yang meliputi data

anggota dan data buku perpustakaan. Desain produk pada penelitian ini adalah *flowchart* program aplikasi yang akan dibuat, yang diikuti oleh pembuatan program aplikasi sesuai *flowchart*, kemudian validasi oleh pembimbing dan pustakawan. Apabila ada masukan maka dilakukan perbaikan desain, dan tahapan terakhir pada penelitian ini adalah uji coba produk.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Sebelum menggunakan aplikasi perpustakaan ini, peneliti melakukan pendataan untuk pengisian data anggota perpustakaan yaitu siswa kelas VII SMP Negeri 13 Surakarta tahun ajaran 2012 / 2013. Pendataan tersebut meliputi nama siswa, NIS (Nomor Induk Siswa), tanggal lahir, serta kelas. Dalam hal ini, pendataan NIS sangat penting karena nomor tersebut digunakan sebagai *barcode* pada pembuatan kartu anggota perpustakaan. Pendataan tersebut dilakukan oleh peneliti selama dua hari karena untuk data nama siswa, NIS, dan kelas telah ada di bagian Tata Usaha, sehingga peneliti hanya mendata tanggal lahir siswa kelas VII A sampai VII H. Setelah selesai melakukan pendataan siswa kelas VII, peneliti dan pustakawan melakukan input data anggota perpustakaan, yang telah ada pada aplikasi sistem informasi perpustakaan SMP Negeri 13 Surakarta. Data anggota perpustakaan berada pada *form file* kemudian di pilih *form input* data anggota. Peneliti dan pustakawan melakukan input data anggota satu per satu sebanyak siswa kelas VII. Langkah berikutnya mencetak kartu anggota perpustakaan. Untuk proses mencetak, hanya menyambungkan laptop yang berisi program aplikasi perpustakaan ini dengan printer canon Ip 2700, klik icon printer yang ada pada form cetak kartu anggota.

Langkah selanjutnya yaitu input data buku yang ada di perpustakaan. Untuk input data buku tidak perlu melakukan pendataan, karena semua data tentang buku, telah ada di perpustakaan. Peneliti dan pustakawan melakukan input data buku bersama – sama, karena pustakawan yang mengetahui hal – hal tentang buku – buku yang ada di perpustakaan. Buku yang belum memiliki barcode akan diberi *barcode* dari program aplikasi perpustakaan ini berdasarkan nomor ISBN yang ada dibelakang buku.

Jika proses pendataan siswa, input data siswa, dan input data buku telah dilakukan, maka proses transaksi peminjaman buku dapat dilaksanakan. Transaksi peminjaman dilakukan apabila ada siswa meminjam buku di perpustakaan, anggota perpustakaan tinggal menunjukkan kartu anggota perpustakaan, dan buku yang akan dipinjam. Dengan memindai kartu anggota dan buku yang akan dipinjam, secara otomatis maka akan keluar data anggota dan data buku tersebut, tanpa harus melakukan input data. Jadi kira – kira hanya membutuhkan waktu 10 detik untuk melakukan proses transaksi peminjaman. Untuk proses transaksi biasanya dilakukan siswa pada waktu istirahat sekitar 15 menit saja. Peminjaman buku maksimal selama 7 hari sudah harus dikembalikan. Pada waktu transaksi pengembalian, petugas perpustakaan hanya memindai kartu anggota saja, tanpa harus memindai buku yang dipinjam, karena secara otomatis telah keluar data buku yang dipinjam. Apabila ada siswa yang terlambat mengembalikan maka akan keluar pada laporan tunggakan buku pada siswa.

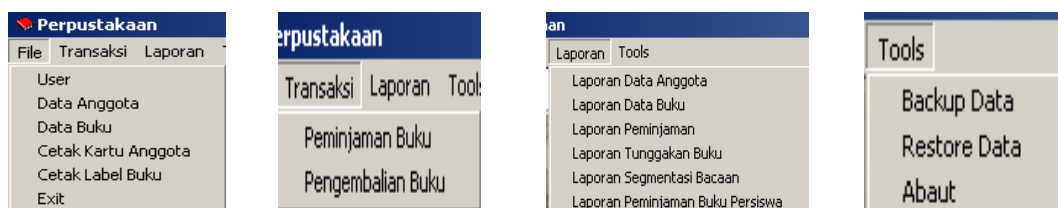
Apabila ingin mengetahui laporan data buku dan data anggota, dapat dilakukan dengan memilih form laporan, kemudian pilih laporan data buku atau laporan data anggota. Selain itu juga tersedia secara otomatis apabila kita pilih laporan peminjaman maka akan keluar data peminjaman buku secara keseluruhan. Ada juga laporan segmentasi bacaan, yaitu buku apa saja yang sering dipinjam, dapat terlihat pada laporan tersebut. Aplikasi perpustakaan menggunakan visual basic ini dilengkapi dengan *form user*, dimana untuk masuk pada program ini harus *log in* terlebih dahulu, dan ada password yang hanya diketahui oleh user yaitu pengguna program aplikasi perpustakaan ini.

Berikut adalah design layout program aplikasi sistem informasi manajemen perpustakaan SMP Negeri 13 Surakarta menggunakan visual basic 6.0 :



Gambar 2 Design layout aplikasi

Pada tampilan diatas terdapat empat form yang ada pada menu utama yaitu file, transaksi, laporan , dan tools. Setiap form memiliki sub sendiri – sendiri yang akan dibahas secara terperinci beserta kegunaannya dalam program ini. *Background* yang digunakan dalam sistem informasi perpustakaan ini, menggunakan foto bagian depan SMP Negeri 13 Surakarta yang berada di jalan urip sumoharjo no. 49 Surakarta. Berikut adalah tampilan form yang ada pada aplikasi sistem informasi manajemen perpustakaan SMP Negeri 13 Surakarta :



Gambar 3 Tampilan form aplikasi

Pada tampilan form diatas terdapat empat form yang ada pada program aplikasi perpustakaan ini. Proses peminjaman dan pengembalian dengan menggunakan program aplikasi perpustakaan terdapat pada form transaksi, dan semua database yang tersimpan, dapat di pindah ke folder lain atau komputer lain dengan cara *copy – paste*. Apabila program aplikasi perpustakaan mengalami *error* atau kerusakan, tidak perlu khawatir dengan databasenya, karena tersimpan juga pada program Microsoft access. Input yang dilakukan pada program aplikasi perpustakaan yaitu input data anggota dan data buku, berikut adalah tampilan form tersebut :

INPUT DATA ANGGOTA

NIS:

Nama:

Tanggal Lahir:

Kelas:

Jenis Kelamin:

Nis	Nama	Tglahir	Kelas	JenisKelamin
8404	AMALIA AL AMINI SYAH	26/08/1999	7A	P
8405	ANAR NALENDRA WIBIS	12/10/2000	7A	L
8406	AYU KUSUMANING DEWI	05/01/2000	7A	P
8407	DELIA ELMAR PURNOMO	08/09/1999	7A	P
8408	DINDA CAHYA NUR SAN	02/06/2000	7A	P
8409	DION CHIGRA RAMADHA	11/12/1999	7A	L
8410	DONNY HENDRAWAN	18/05/2000	7A	L
8411	FATONI NURDIYANSYAH	12/08/2000	7A	L
8412	FINA DEWI CAHYANTI	15/01/2000	7A	P
8414	GOLDYAGA AFLAHULAZI	30/12/2000	7A	L
8415	IDRIS ASADUL USUD	05/10/1999	7A	L
8416	INDAH PRASETYANINGR	25/01/2000	7A	P

INPUT DATA BUKU

No Buku: Tahun:

Judul: Kategori:

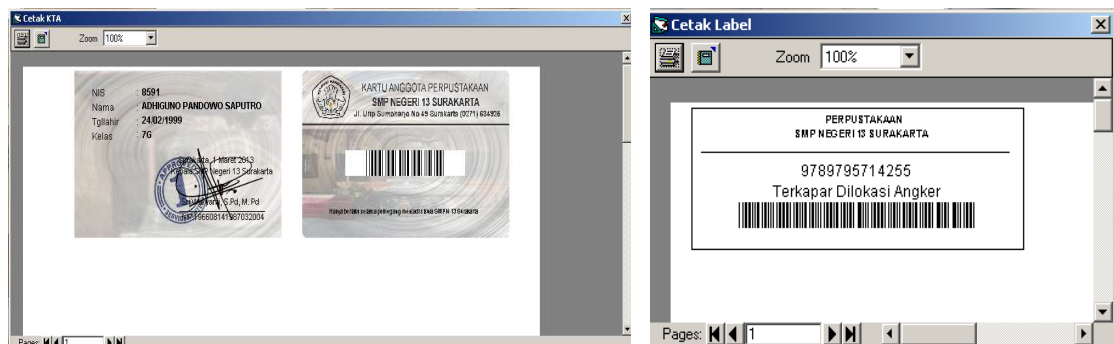
Pengarang: Tanggal Registrasi:

Penerbit: Jumlah Buku:

NoBuku	Judul	Pengarang	Penerbit	Tahun	Kategori	TglReg	Jumlah
97860281233	Aku Cinta Demet	Asp Saetulloh	Nobel	2008	Filosofi	04/05/2013	1
97897910733	Analisis Kalimat	Ida Bagus Putreyessa	Pustaka Aditama	2010	Bahasa	07/05/2013	1
97860281424	Bagaimana Menjadi Guru K	Deni Koswara	Pitumu Mekar	2008	Karya Umum	07/05/2013	1
97897818563	Buddidaya Jemur	Yuladi Sukardi	CV. Wacana Prima	2009	Kesusasteraan	04/05/2013	2
97897814513	Bumi dan Tata Surya 2	Ikhlasul Ardi Nugroho	Empat Pilar Pendidikan	2010	Ilmu - ilmu Mumi	06/05/2013	1
97897815320	Catatan Dari Pulau Lombok	Yadi Susilo	CV. Jaya Abadi	2009	Kesusasteraan	06/05/2013	1
97897866805	Centra Rakyat Dari Jember 2	Kasiani	Gresindo	1998	Kesusasteraan	04/05/2013	1
97897863240	Dari Amerika ke Catatan La	Diendy Sugono, Abdul Rosol	Rosda	2005	Kesusasteraan	02/05/2013	1
97897891333	Detektif Olik	P.E. Gazuli	Bintang Books	2009	Kesusasteraan	01/05/2013	1
97897857141	Detektif Purnah Kreatif	Asp Saetulloh	Geneca Exact	2007	Kesusasteraan	08/05/2013	1
97897869228	Ensiklopedia Sastre Indone	Diendy Sugono	PT. Remaja Rosdal	2009	Kesusasteraan	31/12/2013	1
97897891838	Festival Syiahuddin	Izzatul Jannah	Era Adicitra Interne	2010	Kesusasteraan	01/05/2013	2

Gambar 4 Tampilan input data

Sedangkan *barcode* yang dibuat pada kartu anggota perpustakaan dan pada buku yang belum mempunyai *barcode* adalah sebagai berikut :



Gambar 5 Cetak kartu anggota dan cetak label

Untuk mengetahui perbedaan penggunaan program aplikasi perpustakaan dan manual, berikut adalah tabel untuk mengetahui perbedaan tersebut :

Tabel 1 Perbandingan Manual dan Menggunakan Aplikasi

Perbedaan	Secara Manual	Menggunakan Program Aplikasi Perpustakaan
Waktu	Kira – kira 2 menit	Kira – kira 10 detik
Database	Lembaran kertas	Microsoft Access
Proses	Menggunakan lembar peminjaman dan ditulis tangan	Menggunakan kartu anggota dengan barcode
Penggunaan	Mudah dilakukan oleh siapa saja	Harus ada pelatihan terlebih dahulu
Tunggakan buku	Dihitung secara manual	Ada pada program aplikasi

Peneliti menggunakan angket untuk melakukan validasi program aplikasi perpustakaan SMP Negeri 13 Surakarta. Dengan angket tersebut dapat diketahui berbagai hal yang berhubungan dengan program aplikasi perpustakaan ini. Angket tersebut diisi oleh pustakawan yaitu sebagai pengguna atau user dari program aplikasi sistem informasi perpustakaan SMP Negeri 13 Surakarta. Angket tersebut diawali dengan mengisi pengetahuan umum pustakawan tentang komputer yaitu apakah pustakawan bias menghidupkan dan mematikan komputer, biasanya menggunakan komputer untuk kegiatan apa saja, dan apa kesulitan yang dihadapi pada waktu menggunakan komputer. Dari hasil angket tersebut, dapat diketahui

bahwa kedua pustakawan SMP Negeri 13 Surakarta sudah sering menggunakan komputer di tempat kerjanya, sehingga tidak mengalami kesulitan dalam menghidupkan dan mematikan komputer.

Perpustakaan SMP Negeri 13 Surakarta hanya mempunyai satu komputer yang digunakan untuk kegiatan pengetikan. Sedangkan penggunaan program aplikasi perpustakaan ini digunakan secara bergantian oleh dua pustakawan yang ada. Awalnya pustakawan merasa kesulitan dengan prosedur untuk peminjaman buku, tapi setelah lebih dari tiga hari berjalan, kedua pustakawan sudah dapat mengoperasikan program aplikasi perpustakaan ini dan dapat menggunakan *barcode reader* dengan benar. Untuk input data anggota dan input buku, dilakukan oleh peneliti dan pustakawan, sehingga apabila ada yang tidak dimengerti oleh pustakawan, dapat langsung sharing dengan peneliti. Untuk transaksi peminjaman dan pengembalian tidak ada masalah yang berarti dalam penggunaannya, karena kartu anggota dan buku di pindai dengan menggunakan *barcode reader*, secara otomatis akan keluar data anggota perpustakaan dan data buku. Menurut pustakawan, program aplikasi ini mudah digunakan karena langkah demi langkahnya berurutan dan pilihan – pilihan yang akan digunakan user telah ada, sehingga user tinggal memilih akan melakukan apa saja.

Agar prosedur penggunaan program aplikasi berjalan dengan lancar, maka pustakawan mencatat prosedur penggunaan program aplikasi perpustakaan ini, misalnya mencatat langkah – langkah mencetak kartu anggota perpustakaan atau langkah – langkah mencetak barcode untuk buku. Untuk transaksi peminjaman dan pengembalian tidak ada masalah yang berarti dalam penggunaannya, karena kartu anggota dan buku di pindai dengan menggunakan barcode reader, secara otomatis akan keluar data anggota perpustakaan dan data buku. Menurut pustakawan, program aplikasi ini mudah digunakan karena langkah demi langkahnya berurutan dan pilihan – pilihan yang akan digunakan user telah ada, sehingga user tinggal memilih akan melakukan apa saja.

Penggunaan program aplikasi perpustakaan SMP Negeri 13 Surakarta sejalan dengan penelitian yang ditulis oleh Kumar (2010) bahwa perpustakaan memiliki peran yang penting dalam perluasan dan modifikasi pengetahuan. Jurnal

internasional tersebut terutama berfokus pada konsep pengetahuan manajemen dan peran profesional perpustakaan dan informasi dalam mengelola pengetahuan dan informasi dalam lingkungan digital. Jika pengelolaan perpustakaan SMP Negeri 13 Surakarta masih menggunakan proses secara manual, maka akan lambat dalam menangani pelayanan kepada anggotanya. Oleh karena itu, peneliti menawarkan solusi untuk mengatasinya, yaitu dengan menggunakan program aplikasi ini, proses transaksi dan input buku perpustakaan, dapat berjalan lebih cepat sehingga waktu yang digunakan juga singkat. Henrich dan Prorak (2010) dari University of Idaho, Moscow, Idaho, USA menuliskan tentang perpustakaan yang menggunakan video dan di dalam video tersebut terdapat mascot dari universitas yang bernama Joe Vandal. Hal ini adalah terobosan baru yang sangat kreatif dan masih jarang yang menggunakan, apabila penggunaan aplikasi perpustakaan SMP Negeri 13 Surakarta telah berjalan dengan baik, dapat dikembangkan ide – ide kreatif lainnya untuk kemajuan perpustakaan SMP Negeri 13 Surakarta. Dalam hal ini, peneliti masih menitikberatkan pada proses transaksi input data, peminjaman dan pengembalian buku dari manual kearah digital, yaitu dengan menggunakan program aplikasi Visual Basic. Penelitian yang selanjutnya ditulis oleh Demir (2006), penelitian ini lebih menitikberatkan pada perkembangan teknologi informasi telah berdampak pada organisasi pendidikan. Kepala Sekolah telah menggunakan sistem informasi manajemen untuk meningkatkan efisiensi pelayanan administrasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi persepsi pelaku tentang sistem informasi manajemen dan bagaimana manajemen sistem informasi yang digunakan di sekolah dasar. Responden dari penelitian ini adalah sembilan puluh delapan Kepala Sekolah Dasar di Edirne. Data dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner lima bagian. Bagian pertama dikumpulkan demografis informasi tentang responden. Yang lain memiliki pernyataan tentang sistem informasi manajemen. Data dianalisis dengan menggunakan frekuensi, persentase, rata-rata dan standar deviasi. hasil penelitian menunjukkan bahwa infrastruktur teknologi walaupun sekolah dasar tidak cukup, sistem informasi manajemen memiliki kontribusi penting bagi manajemen sekolah.

Dutta, Sanjay, dan John (2004) dalam penelitiannya menuliskan bahwa ada berbagai kekuatan pendorong perubahan dalam bidang pengetahuan dan

keterampilan bagi para profesional informasi: 1) teknologi, 2) perubahan lingkungan, dan 3) manajemen teknologi informasi. Kekuatan ini mempengaruhi semua tingkat informasi berbasis teknologi profesional. Mereka yang bertanggung jawab untuk pengolahan informasi dan mereka yang bertanggung jawab untuk layanan informasi. Penelitian ini membahas dan mengkaji literatur terkait yang berhubungan dengan kompetensi yang dibutuhkan teknologi informasi (TI) profesional, yang meliputi pengetahuan manajemen proyek dan keterampilan. Diskusi berikut berkaitan ulasan ini ke perpustakaan dan studi informasi di Amerika Serikat. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Shen, Zheng dan Han (2007) tentang tinjauan proyek – proyek besar perpustakaan digital di China. Proyek – proyek tersebut antara lain Akademik Digital Library dengan pengenalan difokuskan pada Perpustakaan Akademik China dan Sistem Informasi, Cina Akademik Perpustakaan Digital dan Sistem Informasi, Cina-Amerika Digital Library Akademik dan China Akademik Humaniora dan Sosial Ilmu Perpustakaan. Pesatnya perkembangan internet pada tahun 1990 dan penggunaan perpustakaan serta masyarakat yang membutuhkan informasi memungkinkan konsep perpustakaan digital, yang fungsinya dapat didefinisikan sebagai pengumpulan, penyimpanan dan pengolahan informasi yang luas dan pengetahuan menjadi proyek sistemik melalui digitalisasi dan internet.

KESIMPULAN

Sistem informasi manajemen perpustakaan SMP Negeri 13 Surakarta dengan menggunakan *Visual Basic 6.0* dan *barcode* memiliki empat form didalamnya yaitu file, transaksi, laporan dan tools. Proses transaksi peminjaman dan pengembalian buku dengan menggunakan manual, memakan waktu yang lebih lama dan data yang tersimpan pada kertas mungkin bisa hilang. Apabila dengan menggunakan program aplikasi perpustakaan ini semua data tersimpan pada database, dan bisa di *copy* dikomputer lain yang diinginkan, juga tersedia laporan yang lengkap pada semua transaksi.

Penggunaan program aplikasi perpustakaan menggunakan *barcode* dan *visual basic* dapat meningkatkan pelayanan di perpustakaan SMP Negeri 13 Surakarta karena waktu yang dibutuhkan untuk transaksi lebih singkat dan ada

laporan pada setiap transaksi peminjaman dan pengembalian. Serta adanya tindak lanjut oleh Kepala Sekolah, sehingga penggunaan program aplikasi perpustakaan SMP Negeri 13 Surakarta menggunakan *barcode* dan visual basic dapat digunakan dengan segera.

DAFTAR PUSTAKA

- Bafadal, Ibrahim. 2009. "*Pengelolaan Perpustakaan Sekolah*". Jakarta : Bumi Aksara.
- Davis, Gordon. 1992. *Sistem Informasi Manajemen I & II*. Jakarta : Pustaka Binawan.
- Han, Zheng, dan Shen. 2007. *A review of the major projects constituting the China Academic Digital Library*. www.emeraldinsight.com/0264-0473.htm.
- Henrich, J Kristin and Prorak, Diane. 2010. *A School mascot walks into the library : tapping school spirit for library instruction videos*. www.emeraldinsight.com/00907324.htm
- John, Dutta. 2004. "*What the Library and Information Proffesional Can Learn from the Information Technology and Project Management Knowledge Area*". ProQuest Research Library pg. 131.
- Kamile, Demir. 2006. *School Management Information System In Primary Schools*. The Turkish Online Journal of Educational Technology.
- Kumar, Sharma Ajay. 2010. *Knowledge Management and New Generation of Libraries Information Services : A Concepts*. <http://www.academicjournals.org/ijlis>
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta : Balai Pustaka.
- Supriyanto, Wahyu. 2008. "*Teknologi Informasi Perpustakaan Strategi Perancangan Perpustakaan Digital*". Yogyakarta : Penerbit Kanisius.
- Sutabri, Tata. 2005. "*Sistem Informasi Manajemen*". Yogyakarta : Penerbit Andi.
- Sutama. 2012. "*Metode Penelitian Pendidikan*". Kartasura : Fairuz Media

